En vente exclusivement
sur abonnement.
Prix de l'abonnement : 89 F

LEGO KLICK®

LE MAGAZINE LEGO®

NUMÉRO 3, AOÛT 1996

LEGO

CONCOURS

Construis une
CASE DANS LA JUNGLE !

PARS À LA CHASSE AU TRÉSOR

BIENVENUE AU GRAND
CHAMPIONNAT DE
Scooter des Mers !

Tim Timebuster atterrit au Far West

CONCOURS Scooter des mers

50 BOÎTES DE JEUX LEGO À GAGNER

Du 1er au 10 ème prix :
"LA COURSE DE HORS-BORD"
ref. 6334

Du 11 ème au 30 ème prix :
"LE HORS-BORD NOIR"
ref. 6537

Du 31 ème au 50 ème prix :
"LE CHAMPION DE JET SKI"
ref. 6517

POUR JOUER, C'EST TRÈS FACILE !

Nous te posons trois questions. Pour pouvoir y répondre, regarde vite pages 12 et 13 de ce magazine. Ouvre l'œil et bonne chance !

1. Le scooter des mers numéro 3 gagne la course. Vrai ou Faux ?
2. Combien y a t-il de bouées sur les pages 12 et 13 ? 4, 8, ou 15.
3. Qui crie "triii...tricheur !" ?

Un tirage au sort effectué parmi les bonnes réponses désignera dans l'ordre les 50 gagnants d'une boîte de jeu LEGO.

POUR PARTICIPER

Inscris tes trois réponses sur le bulletin-réponse de la fiche BOUTIQUE LEGO KLICK encartée dans ce magazine puis indique lisiblement ton nom, prénom et adresse. Place-le dans une enveloppe timbrée à adresser avant le 20 septembre 1996 à :
LEGO KLICK "Concours scooter des mers" 90, rue de Flandre
75947 PARIS Cedex 19

RÉSULTAT DU CONCOURS SPÉCIAL FÊTE DES MÈRES LEGO KLICK N°1

QUELLE IMAGINATION !

Bravo et merci à tous les participants.

Nous avons reçu de nombreuses idées de cadeaux pour la fête des mères, toutes plus originales les unes que les autres. Notre jury a retenu le cadeau imaginé par *Pierre Audiger - 9, impasse Béraud - 18000 Bourges.* Il est donc l'heureux gagnant d'un voyage au parc LEGOLAND WINDSOR

LEGO KLICK
Directeur de la publication : Raymond LEFÈVRE
Directeur de la rédaction : Christian MÉNARD
Coordination et rédactrice en chef : Christine LAMÉ
Adaptation française : CND International - Muriel NATHAN-DEILLER
Conception et réalisation : COURAGE BDDP et LAGON
Imprimerie : Color Print North - Charles Lindberghs Vej 9 - Postboks 10 - DK - 9430 Vadum - Denmark
N° ISSN : en cours
Adresse courrier : LEGO KLICK - 90, rue de Flandre - 75947 PARIS Cedex 19 -
Tél : (1) 44.89.44.92

TESTE TON PÈRE OU TA MÈRE AVEC TES BRIQUES LEGO !

FAIS UN PARI AVEC UN DE TES PARENTS.

Le gagnant remportera par exemple une énorme glace. Explique au parieur qu'il doit construire une super-voiture avec tes briques LEGO en moins de 3 minutes. Et promets de lui offrir la glace s'il y arrive !

PRÊTS POUR LE PARI ?

Démonte une de tes voitures LEGO et place les briques devant le parieur, sans oublier les roues ! Maintenant donne-lui la dernière règle : construire une voiture qui roule... les yeux bandés !

P.S. Bien sûr, tu peux aussi parier avec un de tes amis. Mais c'est bien plus drôle de regarder perdre une grande personne !

Pas de mauviettes chez les marins !

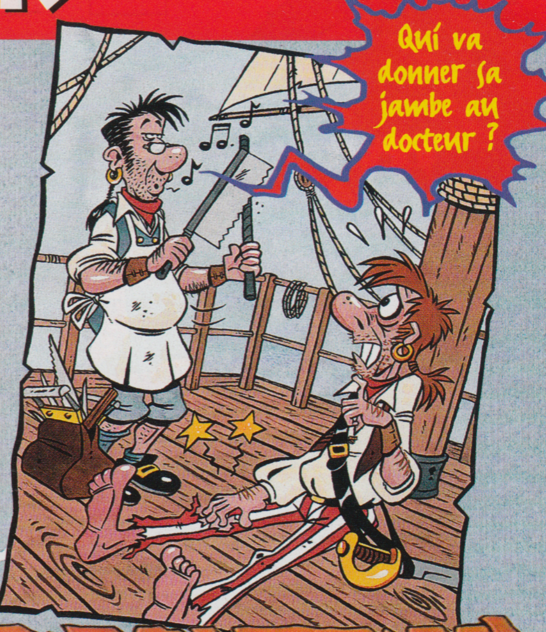
Une vie dure

Il n'était pas facile jadis d'être marin à bord d'un grand voilier ! Le travail était pénible, les traversées longues et dangereuses. Et on devait participer aux combats : soit contre des navires ennemis, soit contre des pirates voulant s'emparer de la cargaison.

Gare aux canons !

Les voiliers étaient équipés d'énormes canons pour combattre les autres bateaux. Les boulets pesaient plus de 20 kilos chacun : être bombardé n'avait vraiment rien de drôle ! Le vaisseau pouvait couler à pic en 10 minutes !

Les marins mangeaient de la viande salée ou du gras de porc trois fois par semaine. Le reste du temps, on leur donnait des haricots ou de la soupe ! Et comme l'eau potable était rare, ils buvaient du rhum et de la bière… en grande quantité !



Si un marin se blessait à la jambe, l'unique chose à faire c'était… la couper ! Et pour que le pauvre gars n'ait pas trop mal, le médecin de bord lui donnait une bonne gorgée de rhum et une corde à serrer entre ses dents…

À la moindre faute, c'était le fouet : 100 coups de chat-à-neuf-queues et, après, un seau d'eau salée sur le dos lacéré. Aïe, aïe, aïe !

Le pire de tous les châtiments était de passer sous la quille du bateau. On y était traîné encore et encore, attaché à la taille par une corde. Rares étaient ceux qui échappaient à la noyade.

Pourtant, ils y allaient !

De nombreux jeunes garçons s'embarquaient pour vivre l'aventure en ce temps-là. Et toi, aurais-tu aimé te joindre à eux ?

LE GOUVERNEUR PIÈGE LES PIRATES

Le galion du gouverneur vogue paisiblement dans la baie.

Le plan rusé du gouverneur

Le gouverneur est en mission à bord de son nouveau galion, le Santa Cruz. Il doit capturer le redoutable pirate Crochet d'acier. Depuis longtemps, Crochet d'acier lui vole ses cargaisons et ses voiliers. Mais cette fois, le gouverneur a un plan. Il fera semblant de quitter le voilier avec tous ses hommes… En fait, des soldats seront cachés sous le pont, prêts à attaquer !

Les soldats se cachent sous le pont.

Le piège est prêt !

Les soldats cachés, le gouverneur se rend à terre avec le reste de ses hommes. Ils se dissimulent derrière les arbres de la plage et attendent. Personne ne bouge lorsque Crochet d'acier met le cap sur le galion. Un silence de mort plane…

Le gouverneur quitte le bateau avec tous ses hommes, ou presque…

Crochet d'acier tente sa chance !

À l'attaque !

… crie Crochet d'acier, pensant que l'abordage du Santa Cruz sera du gâteau. Soudain, un sifflement strident leur parvient de la plage et le pont du galion est envahi par les soldats. Baoum ! Ils tirent au canon sur le bateau pirate. Ils frappent de tous les côtés et Crochet d'acier ne peut rien faire ! En un rien de temps, les soldats prennent le bateau et tous les pirates sont faits prisonniers !

Les soldats abordent le bateau pirate.

Tous les pirates sont pris.

Au cachot !

Plus tard, les pirates furent fouettés avec le chat-à-neuf-queues.
Puis ils furent ficelés dans des filets et bouclés dans les cales pour les longues semaines que dura le voyage jusqu'en Espagne. Là, le roi les envoya en prison. Quant à Crochet d'acier, il fut enfermé dans le plus profond cachot d'Espagne !

NiCO LASTUCE

BD MÉDIAS

En route POUR L'AVENTURE !

COMMENT JOUER ?
Chaque joueur choisit une brique LEGO de couleur différente qui lui servira de pion. Les pions sont tous placés sur la case départ. **C'EST PARTI !** Le premier joueur lance le dé et avance sa brique du nombre de cases indiqué sur celui-ci. Quand un joueur arrive sur une case spéciale, il suit les instructions.
BONNE CHANCE, ET ATTENTION AUX PIÈGES !

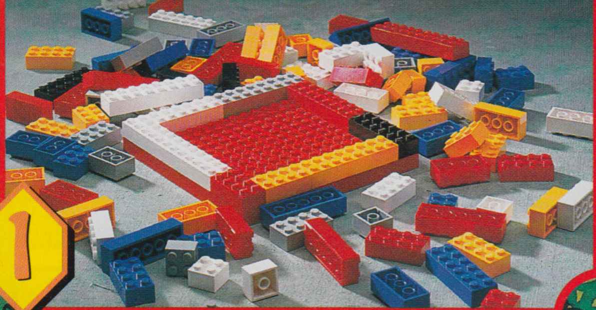
TROUVE LE TRÉSOR

AVEC TES AMIS !

FABRIQUE LE COFFRE AU TRÉSOR

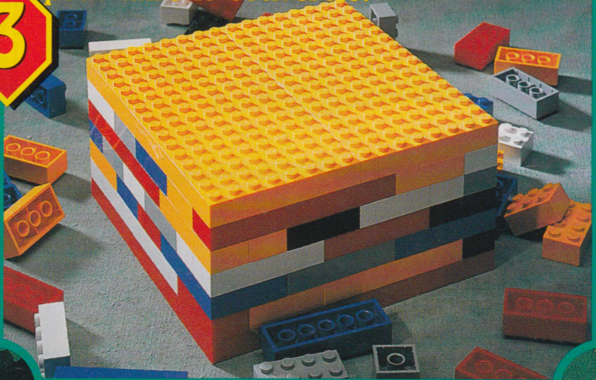
Il existe de nombreuses façons de faire une chasse au trésor. Mais une chose est sûre : il faut un prix ! Pourquoi pas un coffre-fort en briques LEGO® rempli de bonbons ?

1 Voici comment le construire : Prends une plaque de base LEGO System ; c'est le fond du coffre.

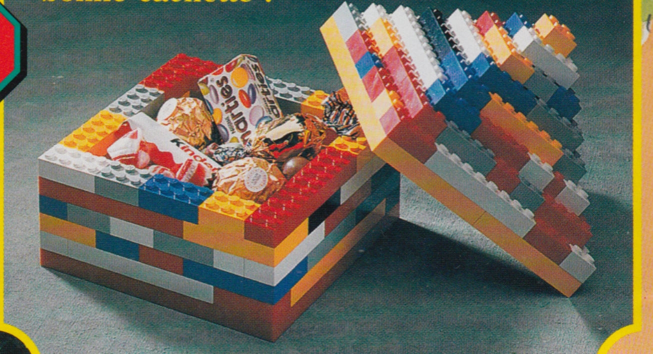


2 Monte les côtés avec les briques que tu possèdes.

3 Prends une autre plaque de base pour faire le couvercle.



4 Puis, remplis ton coffre de bonbons. Maintenant tout est prêt pour cacher le trésor quelque part dans ton jardin, dans le parc, ou dans n'importe quelle bonne cachette !



5

Les briques seront plus difficiles à trouver si tu les caches dans des arbres, sous des buissons, etc.

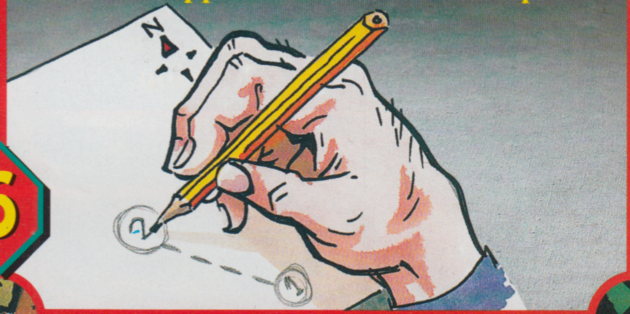
PRÉVOIS DES ÉTAPES

Tu dois prévoir au moins huit étapes avant que le trésor puisse être découvert. Et tu dois t'assurer que les équipes passent par toutes les étapes. Pour cela, place à chaque endroit une brique LEGO différente. Si les joueurs ne rapportent pas les huit briques, ils ne pourront pas s'emparer du trésor !

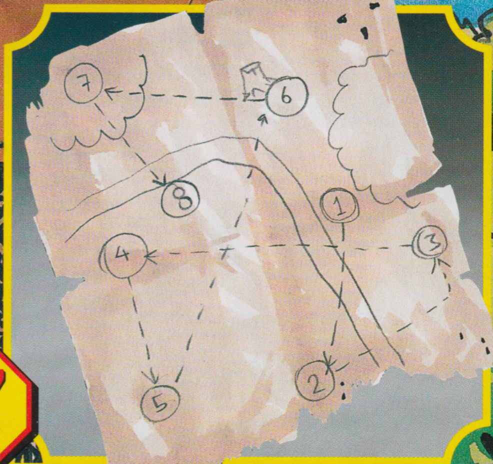
* Mets autant de briques à chaque étape qu'il y a d'équipes.

DESSINE LA CARTE AU TRÉSOR

Pour finir, dessine une carte au trésor par équipe en indiquant l'emplacement approximatif des huit étapes.



6



7

SI TES PARENTS VEULENT BIEN T'AIDER...

La chasse au trésor est toujours très drôle. Mais elle peut l'être encore plus si tu montres cet article à tes parents et que tu leur proposes d'en préparer une pour ton anniversaire. Dis-leur juste qu'ils doivent réaliser une super-carte au trésor. Pour qu'elle ait l'air vraiment ancienne, il faut la tremper dans du thé très fort.

BIENVENUE AU GRAND CHAMPIONNAT DE Scooter des Mers !

Tout est prêt pour la grande finale. La course sera filmée d'un avion et retransmise en direct à la télévision.

La course a commencé. Les trois finalistes sont au coude-à-coude. Lancés à pleine vitesse le long de la côte, ils virent à la corde, projetant l'eau en grandes gerbes autour d'eux. Soudain, le scooter 5 se trouve loin devant les deux autres…

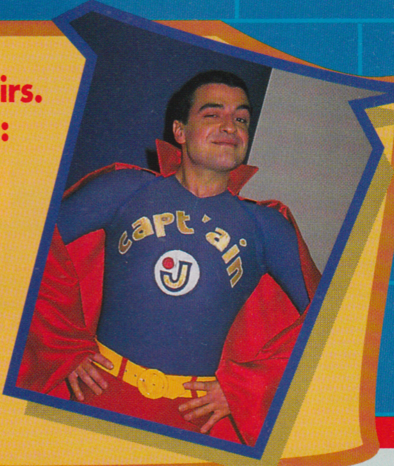
INFO PLUS :

Les scooters des mers ont des moteurs de 750 cm³. Leur vitesse peut atteindre plus de 60 nœuds (100 km à l'heure !) Ces courses combinent des slaloms avec de longues lignes droites.

Tu connais sûrement le célèbre Superman et ses super pouvoirs. KLICK ton magazine LEGO te présente un autre super héros :

le Capt'ain j

Ce personnage venu d'ailleurs est un animateur de Canal j, la chaîne de télévision par câble réservée aux enfants. Super amusant et hyper malin, tu vas découvrir que pour le Capt'ain j, les jeux LEGO n'ont pas de secret.



1

LEGO KLICK **Capt'ain j, comment avez-vous découvert les jeux LEGO ?**

CAPT'AIN J *Eh bien, tout petit déjà je jouais avec des briques LEGO. Je continue à les utiliser pour inventer de nombreux accessoires. D'ailleurs, ma baguette j est toujours dans ma valise.*

2

LEGO KLICK **Maintenant Capt'ain j, nous allons passer à un petit test... Voilà quelques briques LEGO, que pouvez-vous en faire ?**

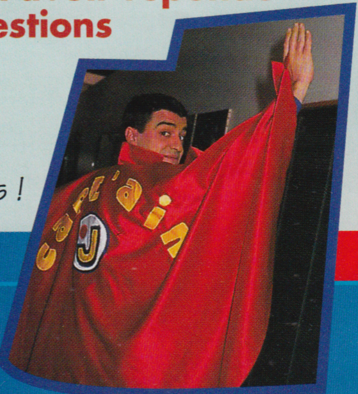
3

LEGO KLICK **Bravo Capt'ain j ! Vous avez mis à peine 6 secondes. Mais au fait, connaissez-vous KLICK le magazine LEGO ?...**

4

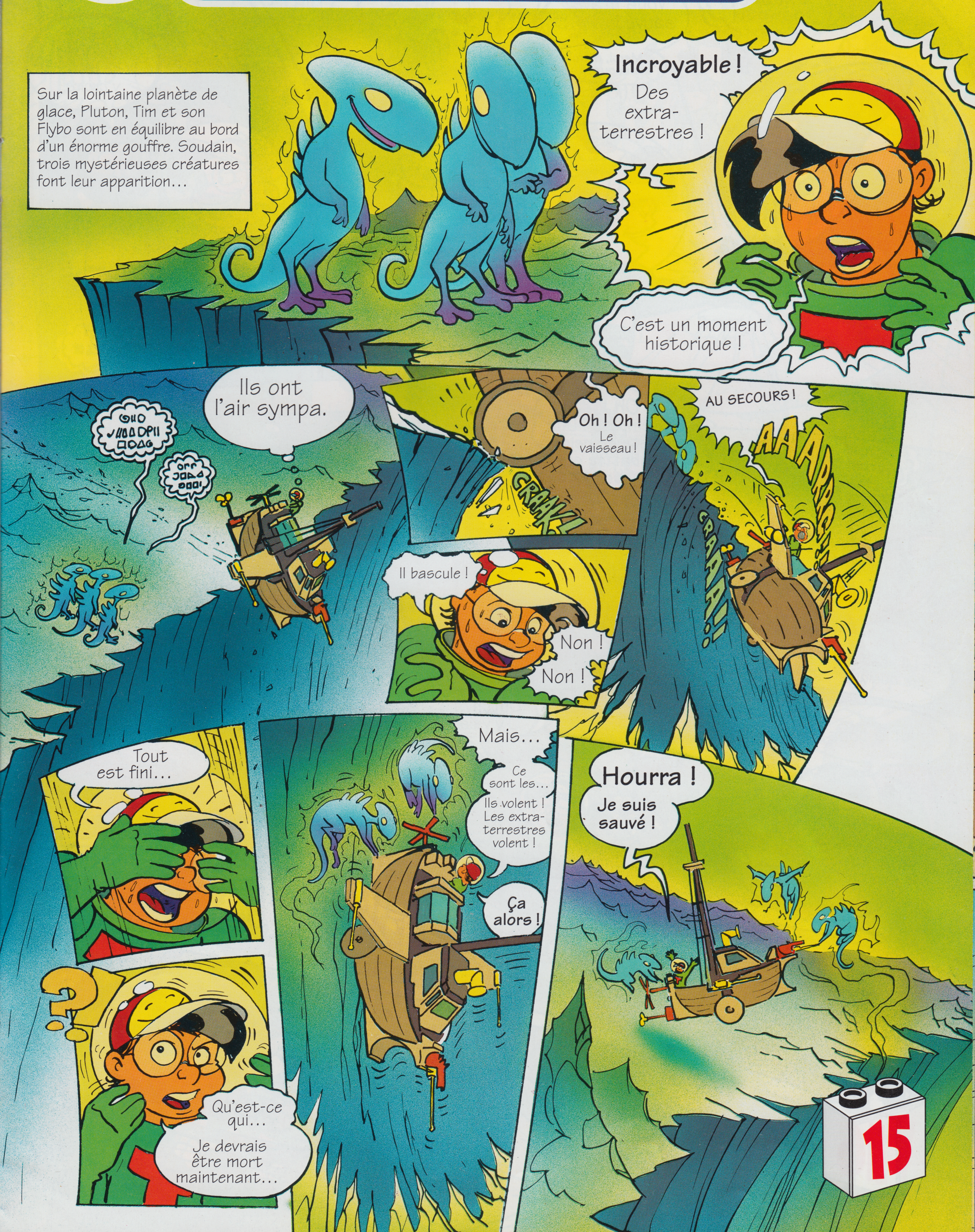
LEGO KLICK **Au revoir Capt'ain j et merci d'avoir répondu à nos questions**

CAPT'AIN J *Salut les amis !*



SOLUTION DE LA PAGE 19

Timebuster


Sur la lointaine planète de glace, Pluton, Tim et son Flybo sont en équilibre au bord d'un énorme gouffre. Soudain, trois mystérieuses créatures font leur apparition…
Incroyable ! Des extra-terrestres !
C'est un moment historique !
Ils ont l'air sympa.
Oh ! Oh ! Le vaisseau !
CRAAK !
AU SECOURS !
Il bascule !
Non ! Non !
Tout est fini…
Qu'est-ce qui… Je devrais être mort maintenant…
Mais… Ce sont les… Ils volent ! Les extra-terrestres volent !
Ça alors !
Hourra ! Je suis sauvé !

Vous m'avez sauvé la vie...
Merci, merci beaucoup...
OOAAAHHH!
N'ayez pas peur. Ces gens viennent de loin pour vous rencontrer.
Dites bonjour à mes nouveaux amis, capitaine.
Je n'y crois pas... Je ne peux pas y croire !
Eh ! Il essaye de nous dire quelque chose.
Oh ! Une tempête ! Une tempête de neige va s'abattre sur nous.
Le Flybo ne pourra jamais supporter une telle tempête. Il faut que je parte.
Salut à tous !
Adieu, Tim !
Outch... J'y vais.
Je t'en supplie, démarre...
Allez,
allez !
TZZZ!
TZZZ
Allez !
TZZZ
ZZZAP!!
WROOM!
Ouais !

Eh ! Où est-ce que je me trouve ?
ZAPP!
Ouaouh ! Je suis au Far West !
Et ceux-là ? Ce sont… des voleurs !
Ton argent, vite ! Eh, que…
Bon sang ! Qu'est-ce que c'est ?
Viens, j'ai tout l'argent et les bijoux. Partons d'ici !
Je vais donner une leçon à ces bandits.
En avant !
WROOM!
Ah ! Ils croient pouvoir semer le Flybo. Hé, hé !
Je vais leur montrer !
Enfer !
FILET
BEEP!
Ouais ! En voilà un !
Mais où est passé l'autre ?
Hé, hé ! L'imbécile ne sait pas que je suis juste derrière son étrange bateau.
Personne ne se met sur le chemin de Joe Dynamite…

Eh ! Ce n'est pas possible !
Le bandit est entré dans le Flybo !
À nous deux, mon garçon.
Quoi ? Je ne m'attendais pas à ça !
Que faire ?
Eh ! ce n'est pas passé loin !
BLAM! BLAM!
Rends-toi, fiston.
JAMAIS !
Le laser-arbalète est ma seule chance...
C'est maintenant ou jamais !
BLAM! BLAM! BLAM!
PING!
PING!
Je l'ai !
ZIIIIFFFTT!
Mon pistolet ?!
ZIIIFFFTTT!!!
Ah ! Tu ferais mieux de te rendre. Tu n'as aucune chance face à Tim Timebuster !
Voilà le second !
Eh ? Mrglmblmg !!
CLIC! CLIC!
Hé, hé !
C'est la fin, mister Timebuster !
Gulp !
Le Far West n'est pas un endroit pour les poules mouillées. Tim s'en tirera-t-il ? Les bandits auront-ils sa peau ? Lis la suite dans le prochain numéro de LEGO KLICK !

DES CHAPEAUX TOUT MÉLANGÉS !

Voilà 12 personnages LEGO. Ils ont une drôle d'allure, car ils ne portent pas le bon chapeau... Peux-tu rendre à chacun le sien?

Solution page 14

AIDE l'Aquanaute !

Il a repéré un cristal d'énergie vitale au fond de la mer. Mais l'affreux Requin le guette... Indique à l'Aquanaute le trajet qui lui permet d'éviter son ennemi.

Crée une véritable JUNGLE TROPICALE

1

Fixe les rabats du fond de la boîte en carton avec de l'adhésif. Coupe les autres rabats, sauf un des plus larges auquel tu dois laisser environ 5 cm : c'est ton rebord pour retenir la terre.

À quoi pourra bien ressembler ta jungle ? Sera-t-elle couverte de palmiers et de plantes grimpantes ? Y aura-t-il un point d'eau ? Sers-toi de ton imagination pour fabriquer cet endroit exotique !

Il te faut une grande boîte en carton, de la terre glaise, de l'adhésif, un sac plastique transparent, du papier bleu, des pierres, des feuilles vertes, des petites branches et de la peinture verte et jaune.

2

Avec ta peinture jaune et verte, peins l'intérieur de la boîte aux couleurs de la jungle. N'oublie pas de peindre aussi le rebord après l'avoir fixé.

3

Verse la terre dans la boîte et façonne le sol à la main. Creuse la terre à l'endroit où tu veux mettre ton point d'eau.

5

Peins quelques pierres en vert et sers-t'en pour camoufler les bords du sac plastique en les calant avec de la terre.

6

À présent, crée les plantes : colle des feuilles avec de l'adhésif en haut de la boîte et fixe-les dans la terre pour faire des buissons. Dispose les branches sur le sol comme des troncs abattus.

7

Ta jungle est presque terminée, il ne te reste plus qu'à remplir ton point d'eau.

8

Construis une case tropicale avec tes briques LEGO, ou bien un pont pour traverser le point d'eau, ou encore une voiture tout-terrain pour explorer la jungle !

4

Applique du papier bleu sur les parois du trou, ainsi il semblera être rempli d'une eau limpide. Place ton sac plastique dedans.

SOS!

Planche à voile en détresse!

Le surveillant de plage donne l'alarme aux gardes-côtes. Il vient de repérer avec ses jumelles un véliplanchiste en difficulté. Le jeune homme sur la planche à voile *Hawaï* a de gros problèmes, et il est à plus de 700 mètres du rivage !

Son mât est cassé ! Allongé sur la planche, il essaye de ramer pour rejoindre le rivage. Mais le courant est trop fort... Il ne progresse pas ! Comme il ne porte qu'une mince combinaison, il va bientôt avoir froid, terriblement froid !

La vedette des gardes-côtes démarre en trombe, à plus de 100 km à l'heure... Ils arrivent juste à temps car le véliplanchiste, épuisé, était sur le point d'abandonner, de se laisser couler...

Les gardes-côtes ont entendu le message à la radio. Par chance, ils viennent de recevoir un nouveau bateau de sauvetage hyper-rapide.

Construis une CASE DANS LA JUNGLE !